

Alle Missionen durchgespielt

# Ground Control

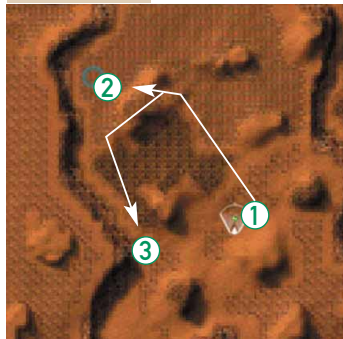
Werden Sie nicht mit den fanatischen Ordensbrüdern fertig? Ist die Crayven Corporation zu mächtig für Sie? Wir sagen Ihnen, wie Sie die Oberhand behalten.

Selbst auf dem niedrigsten Schwierigkeitsgrad ist Havas' 3D-Echtzeit-Strategiespiel alles andere als leicht. Mit Hilfe unserer Komplettlösung sollten Sie dennoch keine Probleme haben. Auf unseren Karten markiert die (1) die Position, an der Sie Ihr Team absetzen sollten. Die Pfeile auf der Karte zeigen Ihnen den Weg. Wenn es darum geht, gegnerische Basen zu zerstören, zeigen die Pfeile deren Ausdehnung an. So entgeht Ihnen kein feindliches Gebäude in den großen Anlagen.

## Die Crayven Corporation

### 1. Übertragungsstation

**Auf zur BASIS** **TIPP 1:** Laden Sie die Marines in den Kommando-Panzerwagen (KPW), und fahren Sie nach Norden. Um die wenigen Angreifer unterwegs schnell auszuschalten, sollte das Infanteristenteam aussteigen, um seine geballte Feuerkraft einzusetzen.



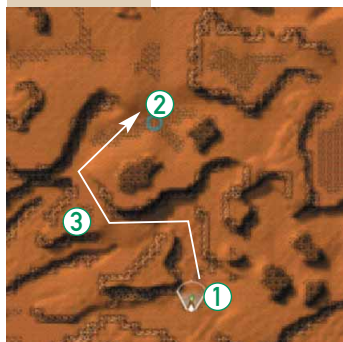
Zerstören Sie die **Kommunikations-Station** des Ordens (2) im Norden.

**TIPP 2:** Dringen Sie in den feindlichen Stützpunkt (2) ein, wo Sie die Radarstation vernichten. Ignorieren Sie die Gegner, und flüchten Sie schnell zum Aufnahmepunkt (3).

### 2. Der Überläufer

**CANYON**  
durchqueren

**TIPP 3:** Um keine wertvolle Zeit zu verlieren, sollten Sie die Infanteristen im KPW transportieren und nur bei Bedarf zum Kämpfen ausladen. Folgen Sie dem Canyon, und schalten Sie möglichst alle Feinde darin aus.



Hier wartet der verletzte Bischof Delendre (2) auf seine **Rettung**.

**TIPP 4:** Rücken Sie jetzt nach (2) vor, wo Sie die Angreifer erledigen müssen, um den Geistlichen zu retten. Sein Fahrzeug wird zwar nach einem kurzen Kampf zerstört, er kann allerdings noch einige geheime Informationen liefern, bevor er das Zeitliche segnet.

**RÜCKZUG**  
antreten

**Strom-generator**  
**VERNICHTEN**

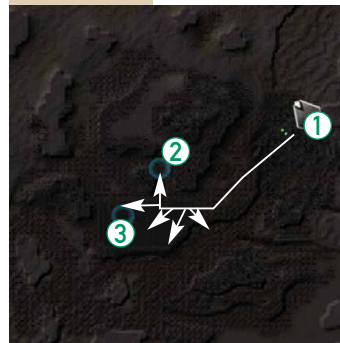
**TIPP 5:** Gegen die erbarmungslos anrückenden Feindverbände haben Sie keine Chance. Flüchten Sie deshalb zum Transporter (3). Auf dem Weg dorthin treffen Sie auf mehrere Gegner. Beachten Sie die am besten gar nicht, damit die Flucht auch gelingt.

### 3. Am Ursprung

**TIPP 6:** Dringen Sie in die Basis (3) im Süden ein. Nördlich davon steht in einem Canyon ein Stromgenerator (2). Konzentrieren Sie sich zunächst auf seine

Zerstörung, denn ein Zeitlimit von lediglich fünf Minuten sitzt Ihnen im Nacken.

**TIPP 7:** Nach den fünf Minuten stößt Major Thomas zu Ihnen. Zusammen mit seinen Truppen können Sie nun die Basis vollständig vernichten. Insbesondere die Terradyns eignen sich dabei zur Abwehr angreifender Panzer.



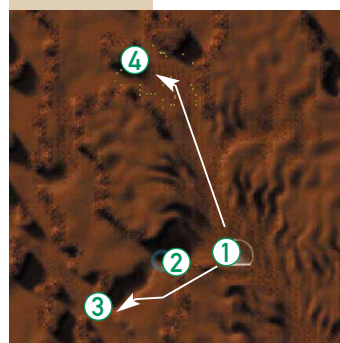
Vernichten Sie das **Kraftwerk** (2), um die Stromversorgung lahmzulegen.

### 4. Eisernes Schild

**TIPP 8:** Verstecken Sie Ihre Arme im Schatten des Gebirgszugs (2), und attackieren Sie mit der Sonne im Rücken die vorbeiziehenden Gegner. Schlagen Sie immer so früh wie möglich zu, damit keine feindliche Einheit die Schlucht durchqueren kann. Nach wenigen Minuten hat sich die gegnerische Artillerie auf Sie eingeschossen. Ziehen Sie nach Westen (3), um sie schnell zu knacken.

**TIPP 9:** Sobald Sie von ungeklärten Vorfällen bei der Basis (4) erfahren, geht es nach Norden. Dort müssen Sie lediglich einige Feinde ausschalten.

**Canyon**  
**BEWACHEN**

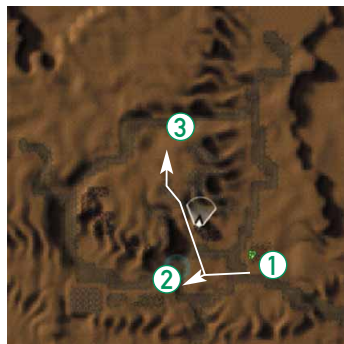


Kein Gegner darf den **Canyon** (2) lebend durchqueren. Vergessen Sie nicht die Artillerie im Westen.

### 5. Errungenschaft

**Auf TRANS-PORTER**  
warten

**TIPP 10:** Ziehen Sie mit Ihren Trupps zur Passage (2), und warten Sie auf den Konvoi. Seine Eskorte wird Sie entdecken, der Transport umdrehen und einen anderen, ungefährlicheren Weg einschlagen.



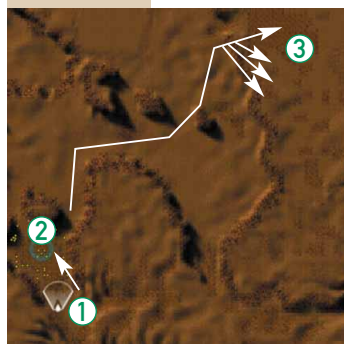
Schneiden Sie dem **Konvoi** bei (3) den Weg ab, bevor er das Ziel erreicht.

**TIPP 11:** Bewegen Sie Ihre Einheiten nach (3), wo Sie auf den Hügeln Stellung beziehen. Von dieser erhöhten Position aus kann der Konvoi sehr schnell zerstört werden. Die Eskorte ist bei dem Angriff Nebensache, weil Sie zum Beenden des Auftrags nur die Transporter vernichten müssen.

## 6. Nachbarn vor der Tür

**Basis BESCHÜTZEN**

**TIPP 12:** Die gesamte Armee sollte zum Stützpunkt (2) marschieren. Hier müssen Sie die beiden Zugänge im Norden verteidigen. Um die zahlreichen



Wehren Sie die Angriffe ab, und zerstören Sie die **feindliche Basis** (3).

Angriffe sicher abzuwehren, sollten Sie die geballte Feuerkraft Ihrer Einheiten nutzen. Stellen Sie Ihre Truppen also in einer Querreihe auf, und reparieren Sie angeschlagene Panzer regelmäßig.

**TIPP 13:** Wenn alle Angriffe erfolgreich abgewehrt sind, müssen Sie in der Ebene noch versprengte Feinde nördlich und nordöstlich Ihrer Position erledigen. Danach erhalten Sie den Befehl, den Stützpunkt der Or-

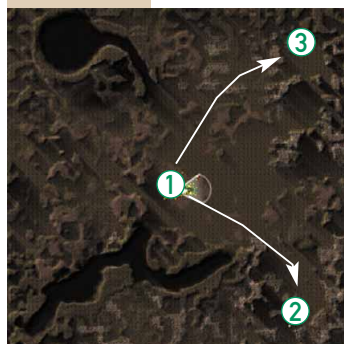
**GEGNER eliminieren**

densbrüder (3) auszuheben. Mit der Zerstörung seiner Kommandozentralen endet der Einsatz.

## 7. Der Satellit

**Cole RETTEN**

**TIPP 14:** Wehren Sie alle Angreifer ab, woraufhin Sie ein Funkspruch von Sergeant Cole erreicht. Ein Teil Ihrer Armee sollte jetzt als Eskorte nach Süden (2) ziehen, und den Sergeant sicher zurück zur Basis bringen.



Eilen Sie **Cole** (2) im Süden zu Hilfe.

**TIPP 15:** Jetzt können Sie ruhigen Gewissens mit allen Einheiten durch den Dschungel nach Norden vorrücken. Feindliche Luftangriffe bleiben dank des dichten Waldes größtenteils erfolglos, weshalb Sie sich um Luftziele nicht weiter kümmern müssen. Da der Satellit

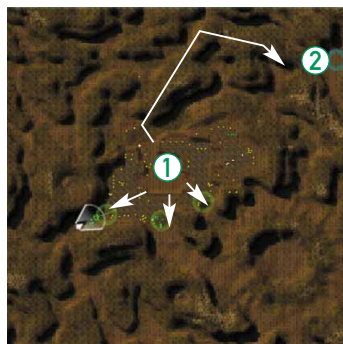
**Satellit ZERSTÖREN**

(3) Ihren Geschossen nur für extrem kurze Zeit standhält, können Sie ihn in wenigen Sekunden zerstören, ohne auf die feindlichen Truppen zu achten.

## 8. Aussichtslose Lage

**Zugänge BEWACHEN**

**TIPP 16:** Postieren Sie Ihre Truppen an den drei Eingängen südlich der Basis. Da Sie an allen Stellen gleichzeitig angegriffen werden, müssen Sie immer ein Auge auf die Anzeigen am unteren Bildschirm-



Nachdem die drei südlichen Zugänge **gesichert** wurden, fliehen Sie mit den Zivilisten nach (2).

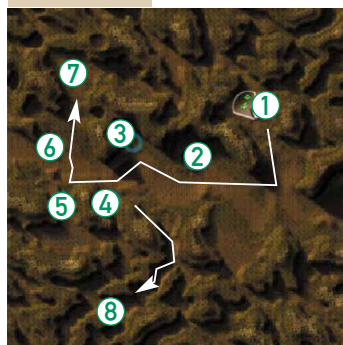
**Zivilisten EVAKUIEREN**

KPW kann unterwegs die Transporter reparieren, falls sie von Aerodyns attackiert wurden.

## 9. Dschungelsäuberung

**Stellungen AUSHEBEN**

**TIPP 18:** Nehmen Sie in diese Mission auf jeden Fall zwei Einheiten Artillerie und mindestens drei Squads Kampf-Terradyns mit. Sie haben rund 30 Minuten Zeit, um die Posten (2) bis (6) zu zerstören. De-



Setzen Sie **Artillerie** ein, um die feindlichen Stellungen auszuschalten.

rand haben. Wenn eine Ihrer Einheiten kurz vor der Zerstörung steht, sollten Sie sie sofort reparieren. Im Kampf selbst brauchen Sie nicht einzugreifen, da die KI den Feind von ganz alleine zerstört.

**TIPP 17:** Eskortieren Sie nach der ersten Angriffswelle die Transporter schnellstmöglich durch den Canyon zum Aufnahmepunkt (2). Einige Einheiten bleiben zurück, um etwas Zeit zu gewinnen. Der

KPW kann unterwegs die Transporter reparieren, falls sie von Aerodyns attackiert wurden.

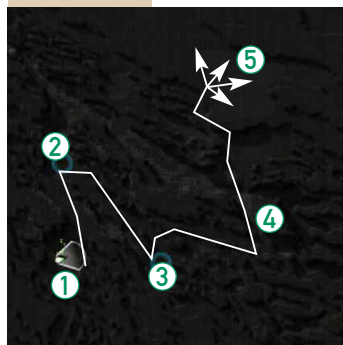
cken Sie diese deshalb zunächst mit Artilleriefeuer ein; die Panzer erledigen anschließend im Nahkampf den Rest.

**TIPP 19:** Jetzt wartet der Außenposten (7) auf seine Zerstörung. Vernichten Sie ihn möglichst schnell per Artillerie und Terradyns, weil der Feind nach wenigen Minuten unerwartet Verstärkung erhält. Sobald Sie den Stützpunkt ausgelöscht haben, müssen Sie nur noch zum Aufnahmepunkt (8) ziehen.

## 10. Luftabwehreinsatz

**Luftabwehr AUSSCHALTEN**

**TIPP 20:** Gehen Sie bei der Zerstörung der Stellungen (2) bis (4) wie in TIPP 18 beschrieben vor. Ziehen Sie anschließend weiter zur Basis (5). Diese Anlage hat so gut wie keine Verteidigungsanlagen und einem konzentrierten Angriff durch Ihre Truppen nichts entgegenzusetzen.



Schlängeln Sie sich durch das unübersichtliche Terrain zur **Feind-Basis** (5).

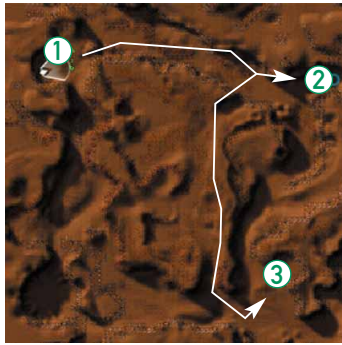
**Transporter ESKORTIEREN**

zur Säule (2). Nach der Abwehr aller gegnerischen Attacken müssen Sie warten, bis das Forscherteam die nötigen Informationen gesammelt hat.

## 11. Einfacher Geleitschutz

**TIPP 21:** Achten Sie bei der Zusammenstellung Ihres Teams auf ausreichende Luftabwehr durch Raketen-Terradyns, um nicht kurz vor Missionsende aufgegeben zu werden. Ziehen Sie mit dem Transporter





Der rettende **Transporter** bei (1) wird vom Orden zerstört – Sie müssen zum Aufnahmepunkt (3) fliehen.

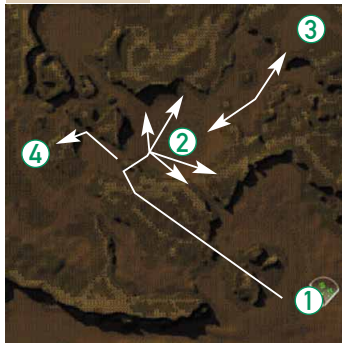
#### RÜCKZUG antreten

weit ist, greifen pausenlos Aerodyns, Hoverdyns und Infanteristen an. Zahlreiche Verluste sind daher unvermeidlich; wichtig ist nur, dass sowohl der KPW als auch der Transporter durchhalten.

### 12. Einnehmen und kontrollieren

#### Geschütze ZERSTÖREN

**TIPP 23:** Ziehen Sie bis zur Basis (2). Vernichten Sie hier zunächst die gegnerischen Einheiten und anschließend alle Verteidigungsanlagen. Suchen Sie das gesamte Areal ab, damit Sie auch wirklich keinen feindlichen Geschützturm übersehen.



Die feindlichen **Geschütze** müssen vernichtet werden, damit die wertvollen Trucks (3) freie Bahn haben.

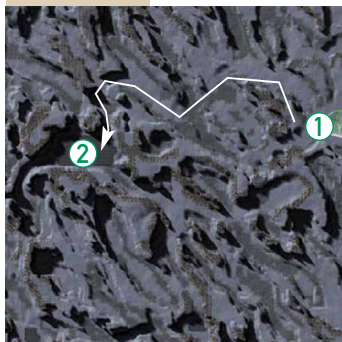
#### Transporter BESCHÜTZEN

Westen aufbrechen, sollten Sie den KPW auf »bewachen« stellen, damit er im Ernstfall eine Notreparatur an den Transportern durchführen kann.

#### EINSATZ- TEAM planen

### 13. Unter dem Horizont

**TIPP 25:** In Ihrem Trupp sollten sich mindestens zwei Squads schwere Terradyns und mindestens ein Squad leichter Terradyns befinden. Nehmen Sie außerdem zwei Artillerie-Einheiten und zwei Squads Raketen-Terradyns für die Luftabwehr mit, die Sie auf »defensiv« stellen.



Fallen Sie von Norden her in den **Stützpunkt** der Bruderschaft (2) ein.

**TIPP 22:** Marschieren Sie zurück in Richtung Startposition (1). Auf dem Weg dorthin ändert sich Ihr Aufnahmepunkt: Sie müssen den Kurs wechseln und nach (3) ziehen. Gehen Sie dabei unbedingt nach unserer Karte vor, weil der Canyon im Osten vermint ist. Wenn Sie am Zielort angekommen sind, müssen Sie noch etwa fünf Minuten ausharren und überleben, bevor das Landungsschiff kommt. Bis es so

**TIPP 24:** Machen Sie sich auf den Weg zur Landestelle (3), und eskortieren Sie die Transporter zur Basis. Da sich der Konvoi automatisch bewegt, sollten Sie den Weg zum Aufnahmepunkt (4) bereits vorausfahren und alle Feinde erledigen. Wenn anschließend auch die Transporter nach

Westen aufbrechen, sollten Sie den KPW auf »bewachen« stellen, damit er im Ernstfall eine Notreparatur an den Transportern durchführen kann.

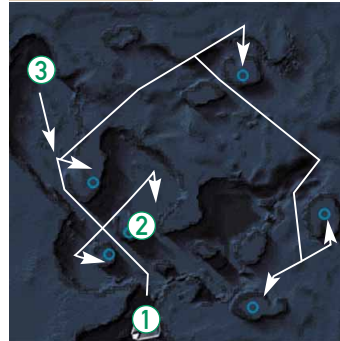
#### Basis ANGREIFEN

vernichten Sie Geschütze schnellstmöglich mit Aerodyns. So können Sie sich nahezu ohne Verluste bis zur Basis vorkämpfen, die Sie per Artillerie und Terradyns ausheben. Kehren Sie anschließend zum Aufnahmepunkt zurück (1).

### 14. Hinter feindlichen Linien

#### Erste STELLUNG ausschalten

**TIPP 27:** Da Ihnen für die Vernichtung des ersten Postens (2) nur ein Landungsschiff zur Verfügung steht, müssen Sie es möglichst effizient beladen. Günstig



Sie müssen die **Stellung** (2) zerstören, bevor Ihnen die anderen Landungsschiffe zur Verfügung stehen.

sind etwa drei Squads schwere Terradyns sowie ein Squad Raketen-Terradyns. Die erste Stellung befindet sich, wie alle anderen, auf einem Hügel, der nur über eine steile Rampe zu erreichen ist. Artillerie-Einsätze sind sinnlos, da die Geschosse in der Luft von Abwehrkanonen zerstört werden. Es bleibt Ihnen also nichts anderes übrig, als den Hügel zu erklimmen und den Feind einfach zu überrollen.

**TIPP 28:** Sobald Sie den ersten

#### VERSTÄRKUNG holen

Außenposten zerstört haben, können Sie die beiden anderen Dropships bei (3) absetzen. Zusammen mit den ersten Landungstruppen bilden Sie jetzt eine riesige Armee, welcher der Feind so gut wie nichts entgegenzusetzen hat. Plätten Sie die übrigen fünf Stellungen der Reihe nach mit der gebündelten Feuerkraft Ihres Teams. Der Auftrag ist geschafft.

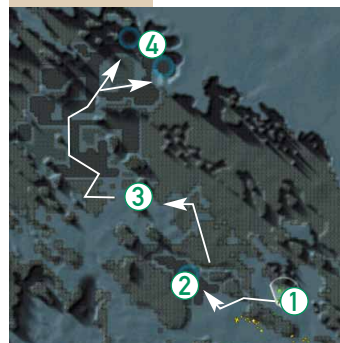
### 15. Demonstration von Stärke

#### Posten VERNICHEN

**TIPP 29:** Nehmen Sie hauptsächlich schwere Bodentruppen mit, und ziehen Sie nach Westen. Hier erhalten Sie Verstärkung, mit deren Hilfe Sie die Stellung (2) leicht ausheben können.

#### MINENFELD überwinden

**TIPP 30:** Ziehen Sie nach Norden, wo ein Minenfeld (3) lauert. Decken Sie das gesamte Areal vor dem Eingang zur Basis mit Artilleriefeuer ab. Mit dem Artilleriebeschuss bringen Sie die heimtückischen



Die Artillerie jagt das **Minenfeld** (3) hoch, um den Weg zu räumen.

Sprengkörper gefahrlos zur Detonation. Dringen Sie erst in den Stützpunkt ein, wenn alle Minen explodiert sind. Am anderen Ende der Basis müssen die feindlichen Kommandozentralen zerstört werden (4). Damit endet der erste Teil der Kampagne. Von nun an haben Sie als Dekan Bruder Jarred Stone das Kommando über Truppen des Ordens der neuen Dämmerung. Auch wenn die Einheiten des Ordens andere

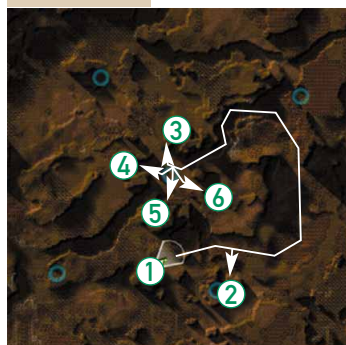
re Namen tragen, entsprechen Sie doch im Großen und Ganzen denen der Crayven Corporation.

# Der Orden der neuen Dämmerung

## 1. Tag der Befreiung

Feind  
**ABLENKEN**

**TIPP 31:** Folgen Sie mit dem KPW dem Weg, der auf unserer Karte eingezeichnet ist. Halten Sie kurz vor der gegnerischen Basis, um mit Hoverdyns den Außenposten (2) anzugreifen. So ziehen Sie die Aufmerksamkeit der gegnerischen Streitmacht auf sich. Warten Sie nun einige Sekunden, bevor Sie mit dem KPW in den großen Stützpunkt eindringen. Suchen Sie hier die Stellen (3) bis (6) ab. An einer davon befinden sich die gegnerischen Transporter, die zerstört werden müssen.

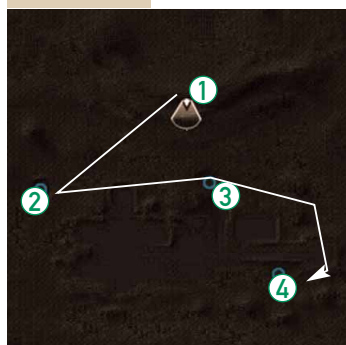


Wo sich die **Transporter** (3) bis (6) befinden, ist zufallssteuert.

## 2. Den Weg freimachen

**LANGSAM**  
vorgehen

**TIPP 32:** Da Ihnen nur drei Squads für die Zerstörung der Luftabwehr-Stellungen (2), (3) und (4) zur Verfügung stehen, dürfen Sie hier so gut wie keine Verluste erleiden. Greifen Sie also nur vereint an, und heilen respektive reparieren Sie Ihre Truppen rechtzeitig. Unter Umständen ist auch ein Rückzug in günstigeres Terrain nötig.



Umgehen Sie die **gegnerische Basis** und den schweren Terradyn im Osten.

**TIPP 33:** Am östlichen Kartenrand, in der Nähe der Stellung (4), befindet sich ein schwerer Terradyn. Gegen dieses tödliche Monster haben Ihre Einheiten praktisch keine Chance.

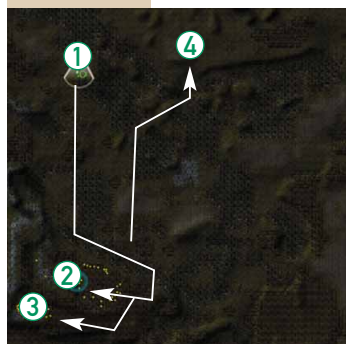
Vorsicht im  
**OSTEN**

Lassen Sie sich auf keinen unnötigen Kampf ein, und umgehen Sie den gefährlichen Panzer.

## 3. Niemand zu Hause

**TIPP 34:** Schicken Sie Ihre Truppen sofort zur heimischen Basis (2) im Süden. Vernichten Sie dort alle gegnerischen Einheiten. Einige der Gebäude sind trotzdem nicht zu retten, das ist aber auch nicht erforderlich.

**TIPP 35:** Nach der Schlacht geht's zum Außenposten (3), wo Sie den Datenkristall per KPW aufnehmen. Flüchten Sie nun auf schnellstem Wege



Der **Datenkristall** mit Informationen ist im Außenposten bei (3) versteckt.

**DATENKRISTALL**  
finden

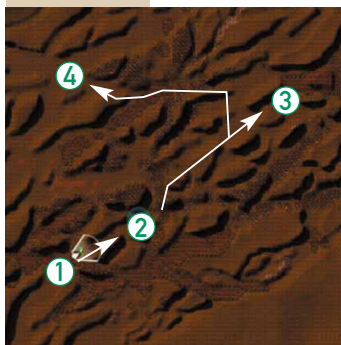
zum Aufnahmepunkt (4). Lassen Sie sich dabei auf keine Kämpfe mit der Corporation mehr ein.

Verfolger **AB-**  
**SCHÜTTELN**

## 4. Requirieren von Ausrüstung

**TIPP 36:** Verlieren Sie keine Zeit: Die Infanterie wird im KPW untergebracht, und los geht es nach (2), wo schon die Transporter warten. Fahren Sie zügig weiter Richtung Nordosten. Den genauen Standpunkt der Basis (3) sehen Sie auf unserer Karte.

**TIPP 37:** Während die Wissenschaftler ihrer Arbeit nachgehen, müssen Sie die Angreifer so gut wie möglich unter Kontrolle halten. Setzen Sie den KPW ein, um angeschlagene Einheiten zu reparieren. Sobald die Wissenschaftler wieder in die Transporter steigen,



Verlieren Sie keine Zeit auf dem Weg nach (3) – Sie werden **verfolgt**.

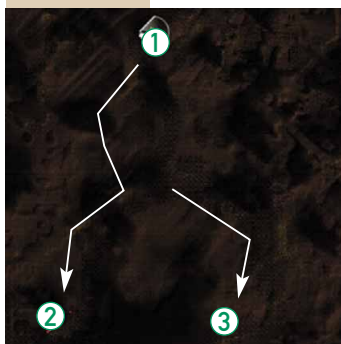
Durchhalten  
und **FLIEHEN**

ziehen Sie zum Aufnahmepunkt (4). Erneut kann der KPW benutzt werden, um angeschlagene Trucks zu reparieren. Halten Sie nicht an, damit Sie nicht von den Artilleriegeschossen der Crayven-Einheiten erwischt werden.

## 5. In die Dämmerung

Magnus  
**HELFE**

**TIPP 38:** Eilen Sie General Magnus (2) zur Hilfe. Er und seine Truppen werden im Verlauf der Schlacht immer weiter nach Norden ziehen. Folgen Sie ihm, und erledigen Sie alle Feinde. Erst nach mehreren Angriffswellen können Sie zusammen mit General Magnus endlich die gegnerische Basis (3) ausheben.

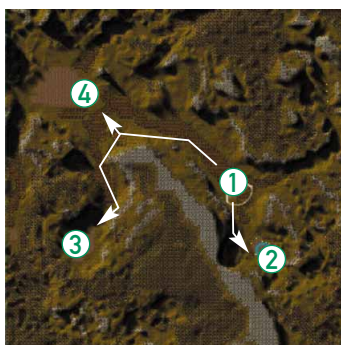


Heben Sie zusammen mit General Magnus (2) die **Basis** (3) aus. Sein Kommandowagen darf aber nicht zerstört werden.

## 6. Frühwarnsystem

**TIPP 39:** Warten Sie bei (1) auf die Transporter. Eventuell werden die unterwegs von einigen Infanteristen angegriffen. In diesem Fall sollten Sie ihnen einige Einheiten zur Unterstützung entgegenschieken. Begeben Sie sich zusammen mit den Transportern zum Außenposten (2). Die Ingenieure reparieren hier die beiden angeschlagenen Terradyns.

**TIPP 40:** Bevor Sie sich auf die Hauptbasis stürzen, sollte die gegnerische Energiezufuhr lahmgelegt werden. Zerstören Sie den kleineren Posten (3), um einen Großteil der feindlichen Verteidigungsanlagen



Reparieren Sie unbedingt die beiden **Terradyns**, um die Schlagkraft Ihrer kleinen Armee zusätzlich zu erhöhen.

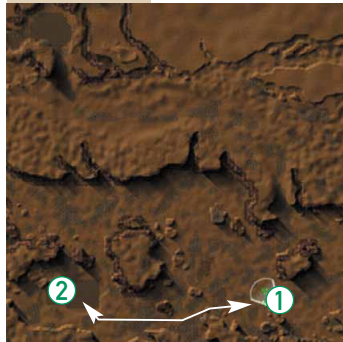


auszuschalten. Jetzt können Sie in den Stützpunkt (4) eindringen und schließlich das Frühwarnsystem im Nordwesten der Anlage vernichten.

## 7. Wichtige Fracht

**TEMPLER einsetzen**

**TIPP 41:** Ab sofort stehen Ihnen mit Raketen bewaffnete Templer zur Verfügung. Stellen Sie die im Konfigurationsmenü auf »defensiv«, und Sie haben eine enorm wirkungsvolle Waffe gegen feindliche Geschütze und Panzer. Nutzen Sie diesen Vorteil aus, um die Basis (2) unter Beschuss zu nehmen. Achten Sie dabei darauf, dass die kostbaren Templer nicht von gegnerischer Infanterie angegriffen werden.



Stehlen Sie den **Truck**, und eskortieren Sie ihn vorsichtig zum Punkt (1).

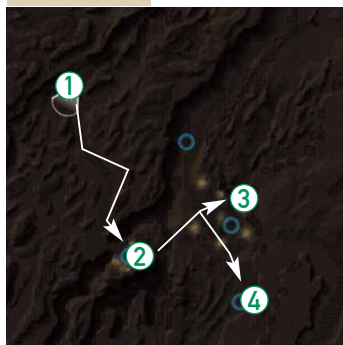
**Truck STEHLEN**

zerstört werden. Stehlen Sie den Truck, und eskortieren Sie ihn zurück zum Aufnahmepunkt (1). Auf halber Strecke treffen Sie auf Major Thomas, dessen KPW unbedingt zerstört werden muss.

## 8. Ketzerbrot

**Panzer OPFERN**

**TIPP 43:** Nehmen Sie auf jeden Fall ein Squad Luftabwehrpanzer mit in diesen Einsatz. Ziehen Sie bis zur Brücke vor dem Außenposten (2). Der Übergang ist vermint; schicken Sie die Luftabwehrpanzer voraus, um die verborgenen Sprengkörper hochgehen zu lassen. Keine Sorge: Die Panzer brauchen Sie in dieser Mission nicht.



Einige Panzer müssen leider geopfert werden, um das heimtückische **Minenfeld** bei (2) gefahrlos zu überwinden.

**TIPP 44:** Heben Sie zunächst die Stellung (2) aus. Ziehen Sie dann weiter, und zerstören Sie die Tanks (3) und die Gebäude (4) in der Crayven-Corporation. Die Trucks fahren im nördlich gelegenen Canyon auf und ab.

Schalten Sie die ebenfalls kurz und schmerzlos aus.

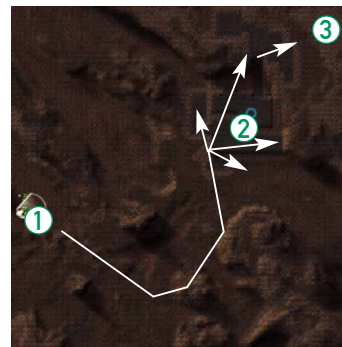
## 9. Wandern mit Waffe

**Geschütze VERNICHTEN**

**TIPP 45:** Nehmen Sie zwei Artillerie-Einheiten und zwei Squads Templer in Ihr Team auf. Ziehen Sie mit Ihrer gesamten Armee zur Feindbasis (2). Sobald der äußere Teil der Basis in Reichweite Ihrer Artillerie gelangt, sollte die Armee anhalten. Feuern Sie nun mit der Artillerie auf den äußeren, erhöhten Bereich. Dadurch können Sie die meisten der dort installierten Geschütze problemlos beseitigen.

**ARI-FEUER beachten**

**TIPP 46:** Wenn Sie die Verteidigungsanlagen zerstört haben, können Sie die Basis stürmen. Die größte Gefahr innerhalb des Stützpunktes sind die feindlichen



Dank gezieltem Artilleriefeuer Ihrerseits stellt das erhöhte **Verteidigungssystem** der Basis (2) kein Problem dar.

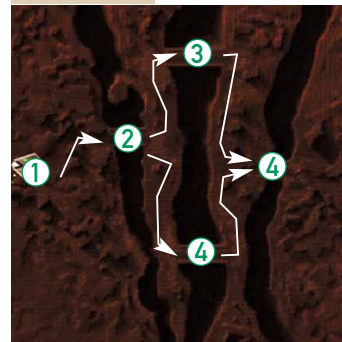
Geschütze. Bleiben Sie unter allen Umständen immer in Bewegung, und schalten Sie die Artillerie-Einheiten grundsätzlich zuerst aus. Wenn der Stützpunkt zerstört ist, begeben Sie sich mit dem KPW nach (3).

## 10. Vier Brücken zu weit

**TIPP 47:** Konzentrieren Sie sich bei der Teamkonfiguration vor Einsatzbeginn auf durchschlagskräftige Hoverdys. Vernichten Sie zunächst bei (2) alle

**Armee AUFTEILEN**

Feinde. Jenseits der Brücke teilen Sie Ihre Einheiten in zwei möglichst gleiche Gruppen auf. Jede kümmert sich um eine der Brücken im Norden (3) und Süden (4).

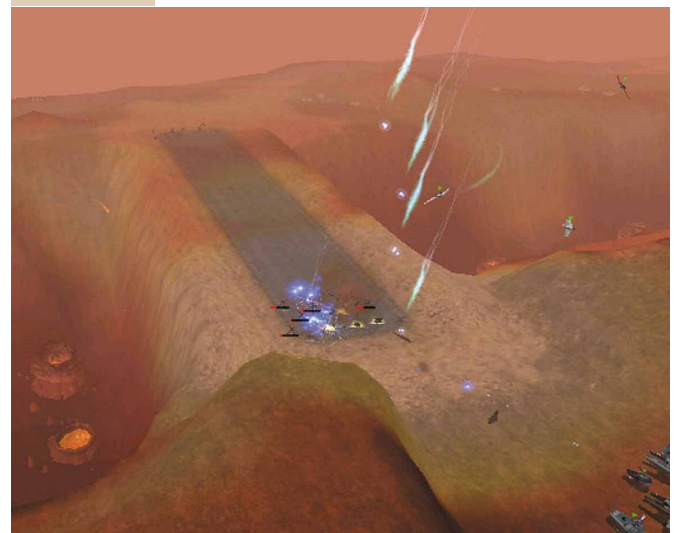


**Sammeln** Sie Ihre Truppen bei (2), um die Gegnerhorden zu besiegen.

**TIPP 48:** Wenn beide Gruppen die Schlucht überquert haben, sollten Sie sich zurückziehen. Versammeln Sie Ihre Armee vor der Brücke (2). Keiner der jetzt anstürmenden Feinde darf diese Brücke überqueren und den westlichen Kartenrand erreichen. Konzentrieren Sie Ihre ganze Feuerkraft deshalb jeweils auf eine gegnerische Einheit, und erledigen Sie

**Zurück nach WESTEN**

durch dieses geballte Feuer alle Angreifer. Nachdem diese Attacke abgewehrt ist, können Sie nach Osten ziehen und bei (5) die letzten Feinde vernichten.

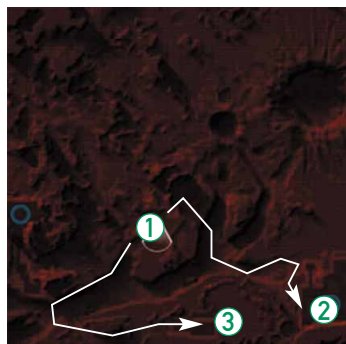


Beziehen Sie vor der ersten **Brücke** Stellung, um konzentriert zu feuern.

## 11. Kraftquelle

**Nicht ANHALTEN**

**TIPP 49:** Setzen Sie das erste Landungsschiff bei (1) ab, und ziehen Sie zum Stützpunkt (2). Halten Sie im Canyon nicht an, um nicht von der Artillerie er-



Achten Sie im Canyon auf feindliches Artilleriefeuer – in Bewegung bleiben!

**Hauptbasis AUSHEBEN**

Sie werden dabei zwar einen Großteil Ihrer Truppen verlieren, aber die Hauptsache ist, dass alle Feinde erledigt werden. Im Stützpunkt selbst befinden sich nämlich nur noch wenige Geschütze und gegnerische Einheiten, die Ihnen keine Probleme mehr bereiten sollten.

## 12. Heimlicher Auftakt

**Keine ZEIT verlieren**

**TIPP 51:** Ziehen Sie sofort gegen die feindliche Basis (2). Sie haben etwa fünf Minuten Zeit, bevor der Feind Verstärkung erhält. Zerstören Sie zunächst die Artillerie-Geschütze, und werfen Sie dann alles in die Schlacht, was Sie haben. In der Zwischenzeit können Ihre Aerodyns bereits beginnen, die Gebäude zu bombardieren. Das spart Zeit und lenkt den Gegner ab.



Sie haben nur wenige Minuten Zeit, um den Stützpunkt (2) zu zerstören.

**TIPP 52:** Wenn Sie den Stützpunkt ausgehoben haben, müssen Sie sich sofort zum feindlichen Konvoi (3) begeben und seine Eskorte erledigen.

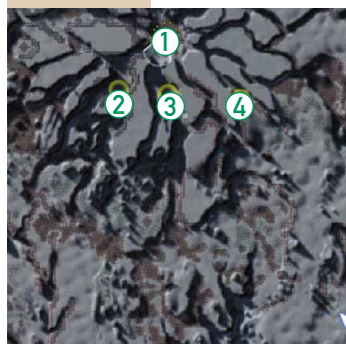
**ESKORTE ausschalten**

Auch dabei ist keine Zeit zu verlieren, weil die Verstärkung des Gegners bereits im Anmarsch ist.

## 13. Winterwunderland

**Außenposten IGNORIEREN**

**TIPP 53:** Warten Sie einige Minuten in der Basis (1), bis Sie Hilferufe von einem der Außenposten erhalten. Ignorieren Sie ihn einfach, und bewegen Sie sich nicht von der Stelle. Im Verlauf der Mission werden Sie noch mehrmals Notsignale von den Stellungen (2), (3) und (4) empfangen, die Sie aber ebenfalls nicht beachten. Es würde zu viel Zeit kosten, immer wieder Verstärkung zur Rettung nach Süden zu schicken.



Die Außenposten (2, 3, 4) sind unwichtig – ignorieren Sie ihre Hilferufe.

**TIPP 54:** Wenn Sie die ersten Angriffswellen zurückgeschlagen haben, können Sie die restlichen Landungsschiffe an einem der Außenposten (2), (3)

wischt zu werden. Die Basis im Osten muss zerstört werden.

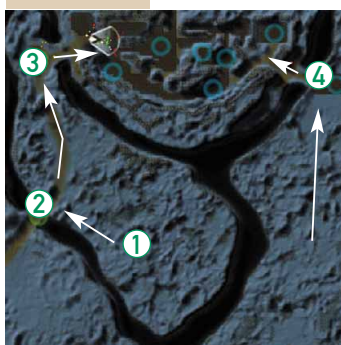
**Ausharren und ÜBERLEBEN**

oder (4) absetzen. Die neuen Truppen müssen unverzüglich nach Norden marschieren. In der Basis selbst gibt es mehrere Eingänge zu bewachen, weshalb Sie Ihre Armee aufteilen sollten. Nun müssen Sie einige Zeit durchhalten, ohne dass Ihr KPW oder der Stützpunkt zerstört werden.

**PARKER helfen**

## 14. Verzweiflungsangriff

**TIPP 55:** Ziehen Sie mit den Truppen aus dem ersten Landungsschiff (1) nach Westen zu Major Parker (2). Erledigen Sie die einzelnen Feinde, und stürmen Sie dann den Posten (3) zusammen mit Ihrer



Die große Basis sollte von zwei Seiten gleichzeitig angegriffen werden.

neuen Verbündeten. Da auch sie in einem KPW sitzt, kann sie Ihre angeschlagenen Einheiten und Ihren eigenen KPW reparieren. Nutzen Sie diesen Vorteil aus.

**TIPP 56:** Setzen Sie die beiden anderen Landungsschiffe im Osten ab, und ziehen Sie gegen die Stellung (4). Die ist enorm stark bewacht, decken Sie das Areal deshalb schon einmal aus sicherer Entfernung mit Artilleriefeuer ein,

**Im OSTEN angreifen**

bevor Sie in den Außenposten eindringen. Sie werden in der Schlacht zwar viele Einheiten verlieren; wenn Sie jedoch am Ende als Sieger hervorgehen, ist der Einsatz schon so gut wie überstanden.

**PARALLEL angreifen**

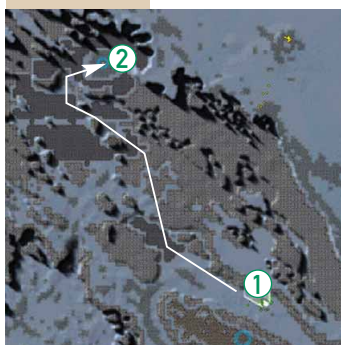
**TIPP 57:** Der Rest der Mission besteht darin, die sechs Zielgebäude (auf der Karte blau eingezeichnet) zu zerstören. Dringen Sie deshalb von Osten und Westen her in die Hauptbasis ein, und schalten Sie alle Gegner aus. Es ist nur noch geringe Gegenwehr zu erwarten. Sie können die Mission in Ruhe beenden.

## 15. Der letzte Tanz

**TRUPPEN-KONFIGURATION**

**TIPP 58:** Nehmen Sie in diese Mission nur gut gepanzerte Einheiten mit, etwa Heavy Hoverdyns. Truppen, die weniger aushalten, stellen Sie am Besten auf »defensiv«. Luftabwehr-Hoverdyns sind zudem ein Muss gegen die Aerodyns der Corporation.

**TIPP 59:** Um hier zu bestehen, sollten Sie mit Ihrer Armee den Weg durch die Basis ebnen. Halten Sie also das KPW und Ihre Luftabwehr im Hintergrund, und rücken Sie damit erst nach, wenn keine unmittelbare Gefahr mehr besteht. Lassen Sie das KPW aber auch nicht zu weit zurück, damit es nicht von feindlichen Aerodyns zerschossen wird. Allgemein gilt: Langsam vorgehen, um die Säule (2) sicher zu erreichen.



Kämpfen Sie sich langsam nach Norden vor, und halten Sie Ihren KPW lieber vorsichtig im Hintergrund.